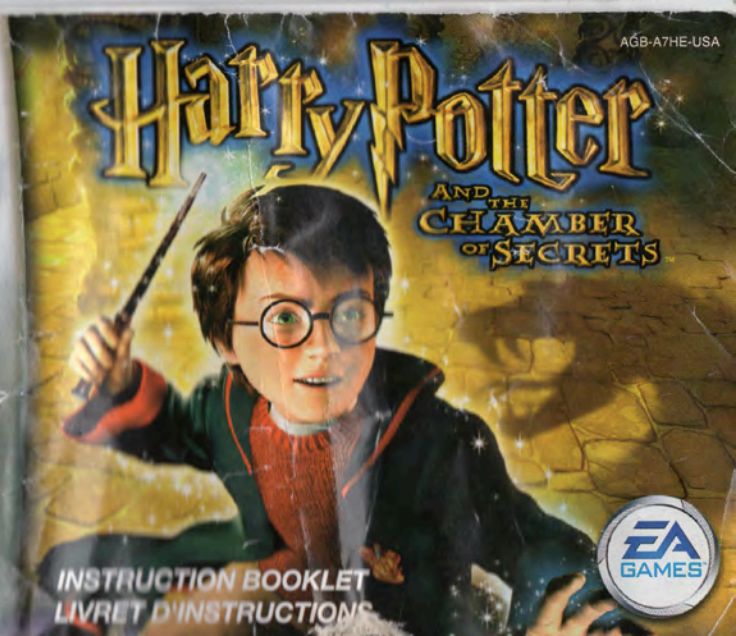




ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065-1176

1454805
PRINTED IN THE USA

GAME BOY ADVANCE



AGB-A7HE-USA

Harry Potter

AND THE
CHAMBER
OF SECRETS

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS





EVERYONE
VIOLENCE

THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**

Contents

STARTING THE GAME	2
COMPLETE GAME CONTROLS	3
DARE YOU RETURN TO HOGWARTS?	5
GETTING STARTED	6
THE WORLD OF WIZARDRY	7
LIFE AT HOGWARTS	13
INFORMATION SCREENS	16
OPTIONS	20
CONNECTIVITY	21
SAVING/CONTINUING AN ADVENTURE	22
LIMITED 90-DAY WARRANTY	28
CREDITS	50

La version française commence à la page 29.

Starting the Game

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Harry Potter and the Chamber of Secrets™* Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Nintendo Logo and legal screens appear, followed by the Language Selection screen.
4. Press the Control Pad LEFT/RIGHT to highlight a language and then press the **A** Button to confirm. The title screens appear. To continue to the Main menu, press **START** (see *Main Menu* on p. 6).

NOTE: This Game Pak will work only with the Game Boy® Advance System.

Complete Game Controls



MENU OPTIONS

ACTION

CONTROL

Highlight Option

Control Pad

Select Option/Confirm

A Button

Previous Screen/Cancel

B Button

GAME CONTROLS

ACTION	CONTROL
Move	Control Pad
Spell Button	A Button (hold to charge)
Action Button	B Button
Use current Item	L Button
Jump	R Button
Cycle through spells	SELECT + A Button
Cycle through items	SELECT + L Button
Pause and Show/Hide Information Screens	START
Move between Information Screens	L Button/R Button

- ◆ For flying instructions, refer to *Flying Your Broomstick* on p. 13.
- These are the default controls. For information about changing the game controls, see *Options* on p. 20.

Dare You Return To Hogwarts™?

As a young wizard-in-training, Harry Potter, you can't wait to leave the non-magical world behind and return to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry™ for your second year. But during the summer holidays, a most peculiar visitor appears in your bedroom with a dire warning – disaster will strike upon your return to Hogwarts!

As the new term starts, this grave prediction seems to be coming true. Strange and terrible events occur – and you always seem to be nearby. Panic reigns, but nobody knows who – or what – is to blame. Could Draco Malfoy be behind the attacks? Is Hagrid somehow involved? You don't know whom to suspect, but when your schoolmates discover you can speak Parseltongue, you become the number one suspect!

With the help of old friends, Ron and Hermione, it's up to you to solve the mystery and clear your name, before another victim is claimed and the doors of Hogwarts close forever!



FOR MORE INFO about this and other titles, check out EA GAMES™ on the web at www.eagames.com.

SLYTHERIN

Getting Started

Main Menu

From the Main menu you can start a new game, continue an adventure in progress, adjust game options, and more.

- ◆ To enter the Main menu, press **START** from the Title screen.



- ◆ To start a new adventure, highlight NEW GAME, then press the **A** Button.
- If you've saved previously, an extra option appears: highlight LOAD GAME and press the **A** Button to continue your adventure. For more information, see *Saving/Continuing an Adventure* on p. 22.

NOTE: Default settings in this manual appear in **bold type**.

The World of Wizardry

Your adventure begins in Diagon Alley, where Hagrid guides you to Gringotts bank to get some money to buy equipment for the new school year.

Game Screen



The Action Button

There's so much to explore in this magical world. Fortunately, it's very easy to interact with the characters and objects you encounter. By pressing the **B** Button, you can perform all manner of tasks. These are just a few:



Open objects.



Pull levers.



Pick up items...



...and throw them.



Push heavy objects such as boulders or gem carts.



Use stealth to sneak around without being heard.

Casting Spells

As a wizard-in-training, your spell-casting abilities will help you defeat enemies, remove barriers, solve puzzles and much more – but only if you've learned the right spell! Finding the Spell Books that teach you new spells won't be easy: some can be obtained in specific lessons but others are guarded by dangerous enemies.

Wizard Tip: You can read about spells and their uses, after you've discovered them, by selecting **SPELLS** in your Notebook (see *Notebook* on p. 18).

- ◆ To cast a spell, press the **A** Button.
- ◆ Increase the power of Flipendo, Incendio, and Skurge spells by holding down the **A** Button to fill the spell charge bar on-screen. Release the **A** Button when the bar is full to cast a full-powered spell.!

Different spells have varying uses, but many can open specific sorts of barriers or operate switches, unlocking some of Hogwarts' secret areas.



Flipendo, also known as "Knockback Jinx", is the only spell you know at the start of the game – but that doesn't mean it's not powerful.

- When cast quickly, Flipendo stuns enemies. However, a fully charged Flipendo causes serious harm to most foes.



It can also operate Flipendo switches...



...and move barrels that are too heavy to lift.

There are many more spells to learn – experiment to find out what they can do:



Incendio – a magical flame that can burn barriers or light the way to secrets.



Wingardium Leviosa – levitates some objects that are too heavy to move.



Skurge – a weapon against ghostly obstacles of all kinds.



Avifors – makes certain objects take flight.



Alohaomora – the key to magical locks.

Wizard Tip: To quickly change spells during the game, press **SELECT** and the **A** Button together to cycle through your available spells.

Items and Objects

For those used to the humdrum world of non-magical folk, everyday wizard objects can seem quite remarkable.

OWL POSTS

Wizards don't have to rely on postmen to receive their letters – their messenger owls can deliver mail anywhere. Look out for Owl Posts – someone might have sent you a scroll containing some useful information.

◆ To read an Owl Scroll, stand next to the Owl Post and press the **B** Button. Owl Scrolls are stored in your Notebook (see p. 18).

REMEMBRALLS

If you're in a tricky spot, you'll be happy to see one of these impressive gadgets. Walk through a Remembrall to record your activities up to that point. Now, if your stamina drops too low and you faint, you can restart your current task from the last Remembrall you touched.

NOTE: Remembralls only work while you continue your present game. To save your progress before you turn off your Game Boy Advance system, you must locate a Save Book (see *Saving/Continuing an Adventure* on p. 22).

FAMOUS WITCHES AND WIZARDS CARDS



Collecting these fantastic cards, which feature pictures of renowned witches and wizards, is a popular hobby with pupils at Hogwarts – and no wonder: as well as filling up your album, the Folio Magi, they also unlock secrets and rewards! (For more on the Folio Magi, see p. 19).

WIZARD MONEY

If you want to buy something from any of the shops you find, you'll need money – wizard money that is! There are three types of wizard coins:

- 1 bronze **Knut** – the smallest unit of currency.
- 1 silver **Sickle** – worth 29 Knuts.
- 1 gold **Galleon** – worth 17 Sickles (493 Knuts).

Wizard Tip: You can find money in places you'd expect – like banks and treasure chests – but searching in surprising places may unearth some coins too.

WIZARD SWEETS

Bertie Bott's Every Flavor Beans

Famous Witches and Wizards Cards aren't the only magical items you can collect. As their name suggests, these unusual sweets come in a range of flavors – from Chocolate to Curry. Collect all the Bertie Bott's Every Flavor Beans of the same flavor at Hogwarts to win some useful and amazing rewards!

Chocolate Frogs, Pumpkin Pasties, and Cauldron Cake

Wizard food doesn't just taste good – it has amazing properties too. Picking up Pumpkin Pasties and Cauldron Cake gives your stamina a boost, while collecting five Chocolate Frogs adds an extra lightning bolt – but you'll have to catch them first.

Life at Hogwarts

Your second year at Hogwarts will reintroduce some familiar places and pastimes but there are always new things to learn.

Flying Your Broomstick

FLYING CONTROLS

- ◆ Move using the Control Pad.
- ◆ To **accelerate**, press the A Button.
- ◆ To **boost**, press the B Button.
- ◆ To catch the **Snitch** (the Flitterby in Practice mode), press the A Button.
- ◆ To **Maneuver** left/right (Flying Practice only), press the L Button/R Button.

FLYING PRACTICE

Your broomstick skills are bound to be a bit rusty after the summer holiday. When the new term starts, Madam Hooch and Oliver Wood are on hand to help you brush up your technique. Prepare yourself with some practice lessons before you take to the Quidditch pitch.

Each red bar gives you a quick speed boost



Harry on broom

Fly through the sparkling rings to fill up the speed boost bar

This gauge shows you the direction of the next ring

QUIDDITCH

This aerial game is the magical world's favorite sport. Now, in your second year, Quidditch is more exciting than ever. As Gryffindor's Seeker you must race through the speed-up rings, gathering power to boost past your rival Seeker.

The distance meter shows how close you and the rival Seeker are to the Snitch



Rival Seeker

Harry

Fly through the rings to build up your Boost bar

When you catch up to the speedy Golden Snitch, reach out and grab it to win the match!

The Snitch moves from left to right – grab it when it nears your hand by pressing the A Button



Catch the Snitch before the red bar shrinks to nothing

- If you fail to catch the Snitch before the red timer bar runs out, it escapes and you must chase it down again.

House Points

If you're going to help Gryffindor™ win the House Cup for the second year running, you'd better do your best to stay out of trouble – or at least not get caught. House Points are awarded for good performance in lessons, and deducted for breaking school rules – like being caught creeping around in areas that are off-limits.

Potions

Potions class with Professor Snape may be your least favorite lesson, but knowledge of these magical liquids could prove essential. Drinking some potions can raise your stamina, while others have more exotic properties. After you've obtained some bottles to store your potions in, you can stock up on potions whenever you find a cauldron.

- ◆ To fill a Potion bottle, stand next to a Cauldron and press the B Button.

Wizard Tip: Different potions need to be stored in different bottles.

Information Screens

Open the Information Screens to check your status, see what items and spells you have gathered, look over your card collection, or read up on what you've learned throughout your adventure.

- ◆ Press **START** to open Information screens.
- ◆ Press the **R** Button/**L** Button to move through screens clockwise/counter-clockwise.
- ◆ Press **START** again to return to the game.

Stamina/Collectables Screen



Items/Spells Screen

View all of the items you've collected and check which spells you've learned so far.



- ◆ To equip a new item, highlight your choice with the Control Pad and press the **A** Button to equip it. The new item now appears in the box at the top-left of the screen and is ready for use.
- ◆ To choose a new spell, highlight your choice with the Control Pad and press the **A** Button to select it. The new spell now appears in the box at the top-right of the screen and is ready to be cast.

Wizard Tip: To quickly change spells in-game without opening the Items/Spells Screen, press and hold **SELECT** and tap the **A** Button to cycle through the available spells. To change items quickly in-game, press and hold **SELECT** and tap the **L** Button together to cycle through your items.

Notebook

With so many new people, places, and tasks to remember, your Notebook will prove an invaluable reminder. As you progress through your adventure, more information is added to the Notebook, along with new categories, so check back often.

ITEMS

Learn about the many magical objects you will encounter.

SPELLS

Gain tips about how to use the spells you have mastered.

TASKS

Check this list for a reminder of your current task.

OWL SCROLLS

Read through any owl scrolls you have received.

OPTIONS

Adjust in-game music, display, and controls (for more information, see *Options* on p. 20).

Folio Magi

This screen is a visual list of all 25 Famous Witches and Wizards Cards that you can find. Collecting them all is sure to be a difficult task – but your efforts will certainly be well rewarded. The cards are divided into sets – one row for each of the five categories of cards you can collect: Beasts, Potions, Quidditch, Charms, and Locations.



- ◆ Press the **A** Button to flip your chosen card and read up on the witch or wizard pictured, or press the **B** Button to return to the Folio Magi.

Map Screen

Finding your way around Hogwarts can be tricky. Once you've found a map of the school and grounds, you can access it from the Information Screens.

- ◆ To scroll around the map, press the Control Pad.

Options

Adjust the in-game music, display, and controls. You can access the Options menu from the Notebook information screen or from the Main Menu.

MUSIC Turn the game music **ON** or **OFF**.

BRIGHTNESS Adjust the display to appear **BRIGHT** or **NORMAL**.

ISOMETRIC CONTROLS Switch between **NORMAL**, A, or B control set-ups.

- With **NORMAL** controls, press the Control Pad to move up, down, left, or right.
- With A or B controls selected, press the Control Pad to move diagonally.

FLIGHT CONTROLS Switch between **NORMAL** or **INVERTED** flight controls.

- With **NORMAL** flight controls, press the Control Pad up/down to move up/down.
- With **INVERTED** flight controls selected, press the Control Pad up/down to move down/up.

GAME CONTROLS To assign the JUMP, ACTION, SPELL, and ITEM functions to different buttons, highlight a function using the Control Pad, press the A Button to select, and then press the button you wish to change it to.

Connectivity



If you're lucky enough to have both the Game Boy® Advance and Nintendo GameCube™ versions of *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, you can use a Nintendo GameCube™ – Game Boy® Advance cable to connect your Game Boy Advance system to a Nintendo GameCube™ and instantly unlock an exclusive secret area!

NOTE: Please see the Nintendo GameCube™ – Game Boy® Advance cable instruction booklet for details on how to attach the cable.

- ◆ For detailed instructions on how to unlock the secret area, please refer to the manual for *Harry Potter and the Chamber of Secrets* for the Nintendo GameCube™.

Saving/Continuing an Adventure



To save your adventure, you must find one of the magical Save Books located within the world.

- ◆ Stand next to the Save Book and press the **B** Button. Highlight YES to save or NO to return to the game using the Control Pad, and press the **A** Button to confirm.

To continue a saved adventure, highlight LOAD GAME from the Main Menu and press the A Button to confirm.

- Gameplay resumes from the Save Book where you last saved your progress.

SLYTHERIN

Limited 90-Day Warranty

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

TECHNICAL SUPPORT – If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

HOW TO REACH US ONLINE

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

FTP: <ftp.ea.com>

Software and documentation © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Amaze Entertainment and the Amaze Entertainment/Griptonite logo are registered trademarks of Amaze Entertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.
Anglia is a trademark owned and licensed by Ford Motor Company.
WBIE LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros.

(s02)





POUR TOUS
VIOLENCE

LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL
DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.

Table des matières

POUR COMMENCER	30
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	31
OSEREZ-VOUS RETOURNER À POUDLARD?	33
POUR COMMENCER	34
LE MONDE DE LA SORCELLERIE	35
LA VIE À POUDLARD	41
ÉCRANS D'INFORMATION	44
OPTIONS	47
CONNEXION	48
ENREGISTREMENT/POURSUITE D'UNE AVENTURE	49
CREDITS/MENTIONS AU GÉNÉRIQUE	50
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	54

Pour commencer

1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Harry Potter et la Chambre des Secrets*^{MC} dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil. Le logo Nintendo et les écrans des mentions légales s'affichent, suivis de l'écran de sélection de langue.
4. Appuyez sur la croix directionnelle GAUCHE/DROITE pour mettre en surbrillance votre choix de langue et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Les écrans de titre s'affichent. Pour poursuivre et ouvrir le menu principal, appuyez sur **START** (voir Menu principal, p. 34).

REMARQUE : Ce logiciel ne fonctionnera l'appareil de jeux vidéo Game Boy® Advance.

Liste complète des commandes



OPTIONS DE MENU

ACTION	COMMANDE
Mettre l'option en surbrillance	Croix directionnelle
Sélectionner l'option/Confirmer	Bouton A
Écran précédent/Annuler	Bouton B

COMMANDES DE JEU

ACTION	COMMANDE
Se Déplacer	Croix directionnelle
Bouton de sort	Bouton A (le maintenir enfoncé pour charger)
Bouton d'action	Bouton B
Utiliser l'objet actuel	Bouton L
Sauter	Bouton R
Faire défiler les sorts	SELECT + Bouton A
Faire défiler les objets	SELECT + Bouton L
Pause et Montrer/masquer les écrans d'information	START
Se déplacer dans les écrans d'information	Bouton L/Bouton R

- ◆ Pour les instructions de vol, voir *L'art du balais volant*, p. 41.
- Les commandes par défaut sont indiquées ci-dessous. Pour obtenir plus de renseignements sur la modification des commandes du jeu, voir *Options*, p 47.

Oserez-vous retourner à Poudlard^{MC}?

Vous êtes Harry Potter, un jeune sorcier en pleine formation et vous attendez avec impatience de quitter le monde sans magie pour retourner au Collège de sorcellerie Poudlard^{MC} et commencer votre seconde année d'études en sorcellerie. Pourtant, durant les vacances tirant à leur fin, un visiteur des plus étranges apparaît dans votre chambre et vous met en garde par un funeste avertissement : « Retournez à Poudlard et le malheur s'abattra sur l'école! »

Alors que le semestre commence, la terrible prédiction semble se réaliser. D'étranges et tragiques événements ont lieu – et vous semblez toujours être impliqué. La panique règne, et personne ne sait qui – ou quoi – en est responsable. Drago Malefoy peut-il être coupable de ces catastrophes? Hagrid est-il impliqué? Vous ne savez pas qui soupçonner, mais lorsque vos camarades découvrent que vous pouvez parler fourchelang, vous devenez le suspect numéro un!

Avec l'aide de vos vieux amis, Ron et Hermione, vous devez résoudre le mystère et blanchir votre nom, avant qu'il n'y ait d'autres victimes et que les portes de Poudlard ne soient fermées à jamais!

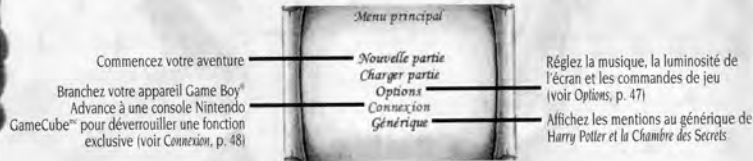
POUR PLUS DE DETAILS sur ce jeu et sur les autres produits EA GAMES^{MD}, visitez notre site Web à l'adresse www.eagames.com.

Pour commencer

Menu principal

Depuis le menu principal, vous pouvez commencer un nouveau jeu, continuer une aventure en cours, ajuster les options de jeu, etc.

- ◆ Pour accéder au menu principal, appuyez sur **START** depuis l'écran de titre.



- ◆ **Pour commencer une nouvelle aventure**, mettez NOUVELLE PARTIE en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A.
- Si vous avez déjà enregistré une partie, une option supplémentaire s'affiche : mettez CHARGER PARTIE en surbrillance puis appuyez sur le bouton A pour poursuivre votre aventure. Pour obtenir plus de renseignements, voir Enregistrement/Poursuite d'une aventure, p. 49.

REMARQUE : Les valeurs par défaut sont indiquées en **gras** dans ce manuel.

Le monde de la sorcellerie

Votre aventure débute sur le Chemin de Traverse, où vous vous rendez, accompagné de Hagrid, à la banque Gringotts afin d'obtenir l'argent nécessaire à l'achat des fournitures pour la nouvelle année.

Le bouton d'action

Il y a tant de choses à découvrir dans ce monde magique. Heureusement, il est très facile d'interagir avec les personnages et les objets rencontrés. En appuyant sur le bouton **B**, vous pouvez effectuer toutes sortes de tâches. En voici quelques unes :



Ouvrir des objets.



Tirer des leviers.



Ramasser des objets...



...et les lancer.



Pousser des objets lourds tels que des rochers ou des chariots de pierres précieuses.



Utiliser la dissimulation pour se déplacer silencieusement.

Jeter des sorts

Votre capacité à jeter des sorts vous aidera à vaincre vos ennemis, à surmonter vos obstacles, à résoudre les énigmes et bien plus – mais seulement si vous avez appris le bon sort ! Il ne vous sera pas facile de trouver les livres de sorts : certains peuvent être obtenus en suivant des cours spécifiques, alors que d'autres sont gardés par de dangereux ennemis.

Conseil de sorcier : Vous pouvez en savoir plus sur les sorts et leur utilisation, une fois que vous les avez découverts, en sélectionnant SORTS dans votre calepin (voir *Calepin*, p. 45).

- ◆ Pour jeter un sort, appuyez sur le bouton A.
- ◆ Augmentez la puissance des sorts Flipendo, Incendio et Ectoplasmus en maintenant appuyé le bouton A pour remplir l'indicateur de chargement du sort s'affichant à l'écran. Relâchez le bouton A lorsque l'indicateur est plein pour jeter un sort à puissance maximale.

Les sorts ont des utilisations variées, mais nombre d'entre eux peuvent ouvrir des types spécifiques de barrières ou actionner des interrupteurs, déverrouillant ainsi certaines zones secrètes de Poudlard.



Flipendo, également connu sous le nom de « Repousse-tout », est le seul sort que vous connaissez au début de la partie, mais cela ne signifie pas qu'il n'est pas puissant.

- Lorsqu'il est jeté rapidement, le Flipendo stupéfie les ennemis. Cependant, un Flipendo pleinement chargé peut causer de graves dommages à la plupart des adversaires.



Il peut également actionner des interrupteurs de Flipendo...



...et déplacer des tonneaux trop lourds à porter.

Il existe de nombreux autres sorts à apprendre – exercez-vous pour découvrir ce qu'ils peuvent faire :



Incendio – une flamme magique qui peut brûler des barrières ou éclairer le chemin menant à des secrets.



Wingardium Leviosa – soulève des objets trop lourds à déplacer.



Ectoplasmus – une arme contre les obstacles fantomatiques de toutes sortes.



Avifors – fait voler certains objets.



Alohomora – la clé ouvrant les verrous magiques.

Conseil de sorcier : Pour changer rapidement de sort pendant la partie, appuyez simultanément sur **SELECT** et sur le bouton **A** pour faire défiler les sorts disponibles.

Objets

Pour les habitués du monde sans magie si monotone, les objets quotidiens des sorciers peuvent sembler très remarquables.

MESSAGES PAR HIBOU

Les sorciers n'ont pas à dépendre des postiers pour recevoir leur courrier – leurs hiboux messagers peuvent leur apporter leur courrier n'importe où. Ouvrez l'œil afin de repérer les messages par hibou – quelqu'un peut vous avoir envoyé un message contenant des renseignements utiles.

- ♦ Pour lire un message par hibou, mettez-vous à côté et appuyez sur le bouton **B**. Les messages sont répertoriés dans votre calepin (voir p. 45).

RAPELTOUTS

Lorsque vous connaîtrez des moments difficiles, vous serez content de trouver un de ces gadgets impressionnants. Traversez un Rapeltout pour enregistrer vos activités jusqu'à ce point. À partir de ce moment, si votre résistance diminue et que vous vous évanouissez, vous pouvez redémarrer la séquence à partir du dernier Rapeletout rencontré.

REMARQUE : Les Rapeltouts ne fonctionnent que pour la partie en cours. Pour enregistrer votre progrès avant d'éteindre votre système Game Boy® Advance, vous devez trouver un livre d'enregistrement (voir Enregistrement/Poursuite d'une aventure, p. 49).

CARTES DES SORCIÈRES ET SORCIERS CÉLÈBRES



Collectionner ces cartes fantastiques, présentant des sorcières et des sorciers célèbres, est un passe-temps populaire parmi les élèves de Poudlard – et ce n'est pas étonnant : en plus de remplir votre album, le Folio Magi, elles peuvent déverrouiller des secrets et des récompenses! (Pour plus de renseignements sur le Folio Magi, voir p. 46).

ARGENT DES SORCIERS

Si vous souhaitez acheter quelque chose dans un des magasins, il vous faudra de l'argent – de l'argent des sorciers, évidemment! Il existe trois types de pièces :

- 1 **Noise** de bronze – la plus petite unité de monnaie.
- 1 **Mornille** d'argent – valant 29 Noises
- 1 **Gallion** d'or – valant 17 Mornilles (493 Noises)

Conseil de sorcier : Vous pouvez trouver de l'argent aux endroits habituels – comme les banques et les coffres à trésor – mais il peut être également 'payant' de regarder dans des endroits plus inattendus.

LES SUCRERIES DES SORCIERS

Les dragées surprises de Bertie Crochue

Les cartes des sorcières et sorciers célèbres ne sont pas les seuls objets magiques que vous pouvez collectionner. Comme leur nom l'indique, ces « sucreries » inhabituelles proposent une large gamme de parfums allant du chocolat au curry. Récoltez à Poudlard toutes les dragées d'un même parfum pour gagner des récompenses utiles et fabuleuses!

Chocogrenouilles, patacitrouilles et fondants du chaudron

La nourriture de sorcier n'est pas seulement délicieuse, elle présente également des propriétés exceptionnelles. Ramasser des patacitrouilles et des fondants du chaudron augmente votre endurance, alors que récolter cinq chocogrenouilles vous donne un éclair d'endurance supplémentaire – mais pour ce faire, il vous faut réussir à les attraper.

La vie à Poudlard

Votre deuxième année à Poudlard vous permettra de retrouver des endroits et des passe-temps familiers, mais des nouveautés vous y attendent également.

L'art du balais volant

COMMANDES DE VOL

- ◆ Déplacez-vous à l'aide de la croix directionnelle.
- ◆ Pour **accélérer**, appuyez sur le bouton A.
- ◆ Pour une **vive augmentation de puissance**, appuyez sur le bouton B.
- ◆ Pour attraper le **Vif d'or** (la phalène du mode d'entraînement), appuyez sur le bouton A.
- ◆ Pour vous **diriger** vers la gauche/droite (seulement en mode d'entraînement), appuyez sur les boutons L/R.

ENTRAÎNEMENT DE VOL

Vos capacités à voler sont forcément un peu diminuées après ces vacances d'été. Au début du nouveau semestre, Madame Bibine et Olivier Dubois sont disposés à vous aider à rafraîchir votre technique. Préparez-vous avec quelques leçons d'entraînement avant d'entrer sur le terrain de Quidditch.

QUIDDITCH

Ce jeu aérien est le sport le plus populaire du monde de la magie. Maintenant que vous êtes en deuxième année, le Quidditch est plus excitant que jamais. Comme attrapeur de Gryffondor, vous devez traverser les anneaux d'accélération pour accumuler suffisamment de puissance et réussir à dépasser l'attrapeur rival.

Lorsque vous réussissez à rattraper le Vif d'or si rapide, tendez le bras et attrapez-le pour gagner le match!

- Si vous ne réussissez pas à attraper le Vif d'or avant que l'indicateur rouge de temps ne se vide, il s'échappe et vous devez le poursuivre à nouveau.

Les points de Maison

Si vous voulez aider Gryffondor^{MC} à gagner la coupe des Quatre Maisons pour la seconde année consécutive, faites en sorte d'éviter les ennuis – ou du moins de ne pas vous faire prendre. Les points sont attribués selon la performance en cours, et déduits si le règlement de l'école n'est pas respecté – par exemple vous faire prendre en train de vous faufiler dans des endroits interdits.

Potions

Le cours de potion avec le professeur Rogue est peut-être votre cours le plus pénible, mais la connaissance de ces liquides magiques peut s'avérer essentielle. Boire ces potions peut augmenter votre endurance, alors que d'autres présentent des propriétés plus exotiques. Une fois quelques fioles obtenues, vous pouvez les remplir de potions dès que vous en trouvez un chaudron.

- ♦ Pour remplir une fiole de potion, il suffit de vous tenir près d'un chaudron et d'appuyer sur le bouton B.

Conseil de sorcier : Différentes potions doivent être contenues par des fioles séparées.

Écrans d'information

Ouvrez les écrans d'information pour vérifier votre statut, pour voir quels objets et sorts vous avez récoltés, pour consulter votre collection de cartes, ou pour lire tous les renseignements obtenus tout au long de votre aventure.

- ◆ Appuyez sur **START** pour ouvrir les écrans d'information.
- ◆ Appuyez sur les boutons **R/L** pour faire défiler les écrans dans le sens horaire ou dans le sens opposé.
- ◆ Appuyez sur **START** pour retourner à la partie.

Écran Objets/Sorts

Passez en revue tous les objets trouvés et les sorts appris.

- ◆ Pour vous équiper d'un nouvel objet, mettez votre choix en surbrillance à l'aide de la croix directionnelle, puis appuyez sur le bouton **A** pour vous munir de l'objet. Le nouvel objet apparaît désormais dans la zone en haut à gauche de l'écran et est prêt à être utilisé.
- ◆ Pour choisir un nouveau sort, mettez votre choix en surbrillance à l'aide de la croix directionnelle, puis appuyez sur le bouton **A** pour le sélectionner. Le nouveau sort apparaît désormais dans la zone en haut à droite de l'écran et est prêt à être utilisé.

Conseil de sorcier : Pour changer rapidement de sort au cours du jeu sans avoir à ouvrir l'écran Objets/Sorts, appuyez sur **SELECT** et maintenez-le enfoncé tout en appuyant sur le bouton **A** pour faire défiler les sorts offerts. Pour changer rapidement d'objet au cours du jeu, appuyez sur **SELECT** et maintenez-le enfoncé tout en appuyant sur le bouton **L** pour faire défiler les objets offerts.

Calepin

Avec autant de nouveaux personnages, de nouveaux endroits et de tâches à se souvenir, votre calepin s'avèrera un aide-mémoire précieux. Au fur et à mesure de la progression de votre aventure, de plus en plus de renseignements sont ajoutés au carnet de notes, ainsi que des nouvelles catégories, alors consultez-le souvent.

- | | |
|-----------------|---|
| OBJETS | Pour en savoir plus sur les nombreux objets magiques rencontrés. |
| SORTS | Pour obtenir des conseils sur l'utilisation des sorts appris. |
| TCHES | Cette section rappelle la tâche en cours. |
| MESSAGES | Pour consulter les messages apportés par les hiboux. |
| OPTIONS | Pour régler la musique, l'affichage et les commandes du jeu (pour obtenir plus de renseignements, voir <i>Options</i> , p. 47). |

Folio Magi

Cet écran est une liste des 25 cartes des sorcières et sorciers célèbres que vous pouvez trouver. Les trouver toutes sera certainement difficile – mais vos efforts seront sans aucun doute récompensés.

Ces cartes sont divisées en jeux – une ligne correspond à chacune des cinq catégories de cartes qui peuvent être trouvées : Monstres, Potions, Quidditch, Enchantements et Lieux.

- ◆ Appuyez sur le bouton **A** pour retourner la carte choisie et lire les renseignements sur le sorcier présenté, ou appuyez sur le bouton **B** pour retourner au Folio Magi.

Plan

À Poudlard, il peut être difficile de trouver votre chemin. Une fois que vous avez trouvé une carte de l'école et du domaine, vous pouvez y accéder à partir des écrans d'information.

- ◆ Pour consulter les différents endroits de la carte, appuyez sur la croix directionnelle.

Options

Réglez la musique, l'affichage et les commandes du jeu. Vous pouvez accéder au menu Option à partir de l'écran d'information du calepin ou à partir du menu principal.

MUSIQUE

Activer/désactiver la musique du jeu.

LUMINOSITÉ

Régler l'affichage pour qu'il apparaisse LUMINUEX ou **NORMAL**.

CONTRÔLES ISO.

Choisir entre les configurations de commandes **NORMAL**, A ou B.

- Avec les commandes **NORMAL**, appuyez sur la croix directionnelle pour vous déplacer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.
- Si vous sélectionnez les commandes A ou B, vous pouvez effectuer un déplacement diagonal en appuyant sur la croix directionnelle.

COMMANDES DE VOL

Basculer entre les commandes de vol de type **NORMAL** et **INVERSÉ**

- Avec les commandes de vol de type **NORMAL**, vous pouvez effectuer un mouvement vers le haut/le bas en appuyant haut/bas sur la croix directionnelle.
- Si vous sélectionnez les commandes de vol **INVERSÉ**, vous pouvez effectuer un mouvement vers le bas/le haut en appuyant haut/bas sur la croix directionnelle.

COMMANDES GÉNÉRALES

Pour affecter les fonctions SAUTER, ACTIVER, SORT et OBJET à d'autres boutons, mettez une fonction en surbrillance à l'aide de la croix directionnelle, appuyez sur le bouton **A** pour la sélectionner, puis appuyez sur le bouton désiré.

Connexion



Si vous avez la chance de disposer à la fois des versions Game Boy® Advance et Nintendo GameCube™ de *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, vous pouvez utiliser un câble Nintendo GameCube™ – Game Boy® Advance pour connecter votre système Game Boy® Advance au Nintendo GameCube et pouvoir ainsi déverrouiller une zone secrète exclusive!

REMARQUE : Veuillez voir le livre d'instructions du câble Nintendo GameCube™ – Game Boy® Advance pour savoir comment brancher le câble.

- ♦ Pour obtenir des instructions détaillées sur le déverrouillage de la zone secrète, référez-vous au manuel de *Harry Potter et la Chambre des Secrets* pour le Nintendo GameCube.

Enregistrement/poursuite d'une aventure



Pour enregistrer votre aventure, vous devez d'abord trouver un des livres d'enregistrement magique (Save Books) se trouvant dans le jeu.

- ♦ Tenez-vous près du livre d'enregistrement, puis appuyez sur le bouton **B**. À l'aide de la croix directionnelle, mettez OUI en surbrillance pour enregistrer ou NON pour retourner à la partie, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

Pour continuer une aventure enregistrée, mettez CHARGER PARTIE en surbrillance à partir du menu principal et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

- La partie reprend à partir du livre d'enregistrement où vous avez enregistré votre progression la dernière fois.

Credits/Mentions au générique

EUROCOM

Developed by Eurocom Entertainment Software

Production/Design/Art: Terry Lloyd

Programming: Paul Bates

Additional Programming: Andrew Brechin

Art: Henk Nieborg, Marcel Bramothe, Neil Casini, Dan Malone, Lloyd Baker, Nick Lee

Additional Art: Colin Garratt, Robert Smith, Herve Piton

Music and Sound Effects: Semi-Precious Studios

Additional Design: Andy Dilks, Phil Bennet

Development Management: Jon Williams

Project Management: Suzanne Watson

Tools Programming: Kevin Markes, Richard Parkin

QA: Michael Robinson, Oliver Madden, Peter Brozyna, Stuart Bee, Richard Nicholls

Special Thanks: Hugh Binns, Mat Sneap, Richard Foster, Mark Povey, Mark Topley, Julian Vaughan, David Navarro

ELECTRONIC ARTS EUROPE

Production: Stuart Whyte, Colin Robinson, Mike Cooper, Shintaro Kanaoya, Nick Goldsworthy, Neil Pettitt

Art Team: John Miles, Ross Dearsley, Rachael Huntington

Design & Scripting: Guy Miller, Simon Phipps, Danny Bilson, Stuart Whyte

Sound Team: Nick Laviers, Jeremy Soule, Ian Stocker

Studio Marketing: Murray Pannell, Roy Meredith, Sara Hobson

Software Localisation Manager: Sam Yazmadjian

Localisation Project Managers: Sandra Picaper (Europe), Fuzuki Nimomiya and Tomomi Arakawa (Japan)

Production Manager: Jane Luckraft

Account Executive: Joanna Taylor

Production Planner: Helen Vaughan

Documentation: Sorcha Fenlon, James Lenöel

Documentation Layout and Translation Coordination: Abdul Oshodi

Creative Account Executive: Tanya Etherington

Web Localisation Coordination: Sylvain Caburrosso

Quality Assurance: Pete Samuels, John Welsh, Darren Tuckey, Stuart Pratt, Rupert Moss, Mark Chatelier, Stuart Morton, Alex Bowler, John Reynes, Alan Vincent, Adam Cheong, Trefor Evans, Kim Lee Gammage, Anthony Christodoulou

Quality Assurance Techs: Joe Grant, Marcus Purvis, Martin Sibley

Mastering: Matt Price, Sam Roberts, Des Gayle, James Kneen, Donna Hicks, Wayne Boyce

European CQC Operations Manager: Linda Walker

European CQC Test Manager: Jean-Yves Duret

European CQC Test Supervisor: David Fielding

European CQC Test Leads: Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

European CQC Senior Testers: James Bolton, Paul Davies, Tony Hopkins, Jamie Keen, Gary Napper

European CQC Test Team: Nadeem Ahmad, James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Jonathan Butler, Ben Davies, Paul Davies, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Ramon Mella-Alvarez, Gary Napper, Tuire Ollila, Ian Smithers, Iain Willows

European CQC Platform Manager: James Featherstone

European CQC Platform Specialists: Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Studio Ops: Anne Miller, Phil Jones

Special Thanks: JK Rowling, David Heyman, Diane Nelson, Christopher Little, Bruce McMillan, Steve Ettinger, Derek Proud, Chuck Clanton, Dan Blackstone, Simon Harris, David Byrne, Ian Shaw, Jon Lawrence, Lisa Watt, Lisa Stokes, Caroline Hall, Lorraine Metcalf, Paul Marsden, Jeff Gamon, Steve Dauterman, Rosalie Vivanco, Rob O'Farrell, Owen O'Brien, Chris Gray, Lennie Graves, David Amor, Jon Lawrence, Paul Lee, David Lee, Kasey Keefe, Anne Marie Stein, Dana Whitney, Nyla Comisso, IT @ UKSTUDIO, Accounts @ UKSTUDIO, Jason Lord, Lisa Tensfeldt, Mitsuo Hirakawa, Masataka Nemoto

ELECTRONIC ARTS REDWOOD CITY

Sr. Product Manager: David Lee

Package Art Direction: EARS Creative Services

Package Project Management: Vyn Arnold

Package Design: Feref, Mike Lippert

Package Illustration: Arcana and Hamagami Carroll

Documentation Editor: Greg Roensch

Documentation Design & layout: The Big Idea Group

Translation: Berlitz GlobalNET

Translation Coordinator: Julie-Anne LaRochelle

CQC: Tony Alexander, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Barbagello, Russell Medeiros, Simon Steel, Eron Garcia

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Production Team: Brett Skogen, Louise McTighe

Marketing: Jim Molinaro, Jason Ades

Special Thanks: Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Niki Judd, Eloise Kay, Diane Nelson, Amber Fredman, Lisa Singer, Bethany Spenceman, Moira Squire, Robin Blackburn, Sarah Booth-Henry.

Garantie limitée de 90 jours

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage, un abus ou une négligence quelconque, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement.

Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

SETHRON

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais.**

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

FTP : ftp.ea.com

Logiciel et documentation © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont soit des marques de commerce, soit des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Amaze Entertainment et le logo de Amaze Entertainment/Griptonite sont des marques déposées de Amaze Entertainment Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA GAMES^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.



HARRY POTTER, les noms des personnages, leurs représentations et leurs insignes sont des propriétés et des marques de commerce et © de Warner Bros. Droits d'édition de Harry Potter © J.K. Rowling.

Anglia est une marque de commerce sous licence qui appartient à Ford Motor Company.

WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros.

(s02)

Proof of Purchase / Preuve d'achat

Harry Potter and the Chamber of Secrets / Harry Potter et la Chambre des Secrets



0 14633 14548 9

1454803